

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA AJAR BERBASIS VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI EDPUZZLE DI KECAMATAN PASIRKUDA, CIANJURIntan Satriani¹, Ula Nisa El Fauziah²

Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

*intan.satriani@yahoo.co.id**ABSTRAK**

Di era industri 5,0, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan sebuah kebutuhan. Bagi siswa, penggunaan teknologi sudah merupakan sebuah gaya hidup (*lifestyle*) karena karakteristik mereka sebagai *digital natives* 5.0 (tumbuh dan dewasa di era digital). Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengintegrasikan penggunaan aplikasi teknologi dalam mengajar, salah satunya mengajar bahasa. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi *Edpuzzle* yang dapat digunakan dalam mengajar yang berbasis video di Kecamatan Pasirkuda, Cianjur, Jawa Barat. Ada tiga tahapan dalam program pengabdian ini. Tahap pertama, sesi pelatihan *Introduction to application*. Tahap kedua, sesi pelatihan penggunaan aplikasi *Edpuzzle*. Tahapan ini diakhiri dengan sesi pembuatan media *Edpuzzle*.

Kata Kunci : Aplikasi, Teknologi, Edpuzzle, Video based**ABSTRACT**

In the industrial era 5.0, the use of technology in learning process is needed. For students, the use of technology has become a lifestyle because of their characteristics as digital natives 5.0 (grow and mature in the digital era). Therefore, teachers are required to have knowledge and skills in integrating the use of technology applications in teaching, one of which is teaching language. This community service program aims to introduce the Edpuzzle application that can be implemented in video-based teaching in Pasirkuda District, Cianjur, West Java. There are three stages in this service program. The first stage is training session of "introduction to application". Secondly, training session of the implementation of Edpuzzle application. The last stage was finished by creating teachers' Edpuzzle.

Keywords: Application, Technology, Edpuzzle, Video based**Articel Received**: 01/07/2022; **Accepted**: 28/10/2022**How to cite**: Satriani, I., & Fauziah, U. N. E. (2022). Pelatihan pembuatan media ajar berbasis video menggunakan aplikasi edpuzzle di kecamatan Pasirkuda, Cianjur. *Abdimas Siliwangi*, Vol 5 (3), 591-598. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v5i3.11385>

A. PENDAHULUAN

Dalam menghadapi abad ke-21, penggunaan teknologi melalui internet, video, cerita digital, dan game secara langsung mempengaruhi kehidupan orang-orang terutama pelajar muda untuk mendapatkan informasi (Dudeney & Hockly, 2007). Selain itu, Dudeney & Hockly (2007) menambahkan bahwa guru dapat menggunakan teknologi untuk membawa dunia luar ke dalam kelas. Meskipun menggunakan teknologi membutuhkan waktu yang pas, mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran dapat memberikan peserta didik peluang untuk mempraktekkan keempat

keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat membuat mereka menjadi aktif secara signifikan dalam proses belajar mengajar, dan membuat mereka menjadi pembelajar yang mandiri karena mereka mengalami kegiatan yang menarik dengan cara mereka sendiri (Wright, 2001; Dudeney & Hockly, 2007; Suherdi, 2012).

Ada kedekatan antara anak-anak dan teknologi di era modern ini. Integrasi teknologi dapat meningkatkan kinerja siswa, meningkatkan motivasi, dan mempromosikan pembelajaran ke dalam aktivitas kelas (Cope & Kalantzis, 2000). Cope & Kalantzis (2000) menambahkan bahwa cerita digital berbasis internet memungkinkan pelajar muda untuk mengembangkan presentasi kreatif dalam konteks yang menyenangkan. Konteks bermain tidak hanya memperkenalkan bahasa tubuh, gerak tubuh, dan fitur linguistik, tetapi juga budaya asal peserta didik atau budaya lokal.

Namun, kemampuan guru Bahasa Inggris untuk menyajikan materi Bahasa Inggris secara menarik dan inovatif, masih sangat kurang. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Musthafa (2014) bahwa dalam konteks pendidikan di Indonesia, salah satu permasalahan dalam hambatan belajar Bahasa Inggris adalah ketidakmampuan guru dalam cara mengajar Bahasa Inggris yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru seringkali mengajar secara tradisional dan klasikal sehingga siswa merasa bosan dan proses pembelajaran Bahasa Inggris pun menjadi monoton.

Berdasarkan alasan tersebut, mengangkat penelitian berkenaan dengan penggunaan aplikasi teknologi sebagai alat pendukung pembelajaran merupakan hal yang dibutuhkan, terutama pengajaran bahasa Inggris. Sehingga guru dapat menemukan beragam aplikasi yang cocok untuk mengajar empat kemampuan berbahasa yang tidak berbayar. Dengan demikian, pengabdian ini akan memberikan pelatihan aplikasi teknologi yang sesuai digunakan untuk pengajaran empat kemampuan berbahasa.

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengedukasi guru-guru Bahasa Inggris di tingkat SMK di Kecamatan Pasirkuda mengenai teknik pengajaran Bahasa Inggris berbasis aplikasi teknologi, yaitu *Edpuzzle*. Setelah program pengabdian ini, para guru diharapkan mampu menerapkan penggunaan teknologi salah satunya video based aplikasi *edpuzzle* dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi menarik serta dapat menambah motivasi para siswa untuk

belajar sehingga tercapai keberhasilan belajar. Teknik pengajaran Bahasa Inggris melalui *platform* diatas juga selaras dengan karakteristik era industri 5.0 yang mana penggunaan teknologi menjadi salah satu kebutuhan dan gaya hidup masyarakat, khususnya para pelajar sebagai *digital natives*. Program pengabdian kepada masyarakat ini ditargetkan untuk menghasilkan luaran berupa publikasi di jurnal pengabdian masyarakat yang terakreditasi.

B. LANDASAN TEORI

1. Teknologi dalam Pengajaran

Berkenaan dengan terbatasnya kemampuan guru-guru dalam menyajikan materi yang menarik dengan menggunakan teknologi di Kabupaten Pasirkuda, Cianjur, Jawa Barat, maka telah tercapai kesepakatan antara pelaksana dan mitra untuk mengatasi masalah tersebut. Adapun langkah yang telah disepakati yaitu dengan melaksanakan pelatihan kepada guru dalam penggunaan *digital platform* khususnya *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran.

Dalam kesempatan ini, peserta diberikan pendampingan mengenai materi karakteristik penggunaan media digital. Materi disajikan disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang tersedia di lokasi mitra. Penyampaian materi juga dilaksanakan secara menarik dengan menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi kepada guru-guru diantaranya menggunakan alat komunikasi yang dimiliki oleh masing-masing peserta. Selain itu, pada pelatihan ini para peserta diberikan beberapa contoh media pembelajaran digital penggunaan *Edpuzzle* dan cara pengaplikasiannya, sehingga guru dapat mengakomodasi siswa untuk bersosialisasi dan berbagi ide dalam kelompok dengan cara yang menyenangkan (Wright, 2001; Dudeney & Hockly, 2007; Suherdi, 2012). Hal tersebut tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga mendukung kegiatan sosial siswa di kelas.

2. Penggunaan Aplikasi *Edpuzzle*

Di era *society 5.0*, terdapat beberapa tantangan yang perlu dilakukan oleh guru dalam mengimbangi siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Salah satunya yaitu menyediakan media pembelajaran yang dekat dengan dunia siswa. Media pembelajaran di era 5.0 yang dapat menarik siswa salah satunya yaitu penggunaan video secara interaktif dengan *Edpuzzle* (Amaliah, 2020).

Edpuzzle merupakan suatu alat atau media yang dapat digunakan oleh guru semua mata pelajaran dan berbagai jenjang untuk membuat pembelajaran berbasis video menyenangkan dan interaktif. Aplikasi ini banyak menyediakan video pembelajaran dari berbagai sumber, diantaranya *YouTube*, *Khan Academy*, *National Geographic*, dan *Crash Course*. Dengan menggunakan *Edpuzzle*, guru dapat dengan mudah membuat video pembelajaran interaktif untuk memfasilitasi siswa.

Masing-masing video dalam *Edpuzzle* dapat disesuaikan dengan fitur *cutting*, *questions*, dan *notes* (Hidayat and Praseno, 2021). Pada fitur *cutting*, guru dapat memangkas video yang diambil sehingga relevan dengan pembelajaran. Selanjutnya adalah fitur *voiceover*. Fitur ini digunakan untuk mengisi rekaman suara guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Namun, jika guru mengambil video dari *YouTube*, fitur ini tidak dapat digunakan atau di *block*. Lalu, fitur *questions* berisi penambahan mode diantaranya pilihan ganda, pertanyaan terbuka, dan catatan.

C. METODE PELAKSANAAN

1. Tahapan dan Lokasi Pengabdian

Program pengabdian kepada masyarakat ini direncanakan untuk dilaksanakan di Kabupaten Pasirkuda, Cianjur, Jawa Barat. Secara lebih spesifik, ada tiga tahapan yang akan dilakukan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu: 1) Tahap 1: Sesi pelatihan *Introduction to application* 2) Tahap 2: Sesi pelatihan penggunaan aplikasi *Edpuzzle*, 3) Tahap 3: Sesi pembuatan media *Edpuzzle*. Tabel 3.1 di bawah ini menjelaskan ketiga sesi dalam program pengabdian kepada masyarakat ini secara lebih terperinci:

Tabel 1. Tahapan Program Pengabdian

No.	Tahapan Program Pengabdian
1	Tahap 1: Sesi pelatihan <i>Introduction to application</i>
2	Tahap 2: Sesi pelatihan penggunaan aplikasi <i>Edpuzzle</i>
3	Tahap 3: Sesi pembuatan media <i>Edpuzzle</i>

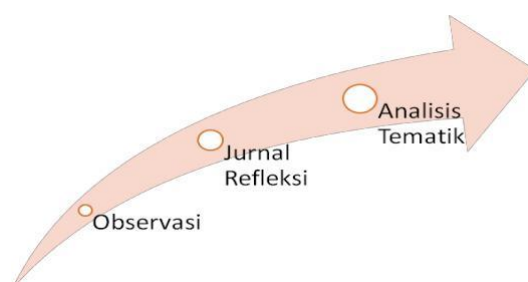
2. Peubah yang Diukur

Setelah mengikuti program pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan bahwa literasi teknologi para guru, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi menggunakan *Edpuzzle* menjadi meningkat. Para guru diharapkan mampu

menggunakan aplikasi yang diperkenalkan dalam program ini dalam pengajaran pengajaran yang berbasis video. Kemampuan para guru dalam mengajar dengan bantuan aplikasi teknologi tersebut adalah indikator yang menjadi ukuran kemampuan para peserta sebagai *output* dari program pengabdian ini. Model pelatihan yang dilaksanakan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini adalah model pelatihan praktis, yang melibatkan peserta untuk mempraktekkan materi secara langsung baik secara individu maupun kelompok.

3. Teknik Pengumpulan dan Analisa Data

Ada dua instrumen yang digunakan dalam program pengabdian masyarakat ini yang digunakan untuk mengambil data di lapangan. Instrumen pertama adalah observasi selama pelaksanaan pelatihan berlangsung. Di akhir setiap sesi, para peserta menulis jurnal refleksi (*Reflective Journal*) sebagai data tambahan dan bahan evaluasi selama mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi teknologi dalam proses pembelajaran. Pada akhirnya, data yang didapat dalam pengabdian ini dianalisis secara tematik (*Thematic Analysis*) sesuai yang dikemukakan oleh Braun and Clark (2006) sehingga data yang didapat dalam pengabdian ini akan dikelompokkan dan dideskripsikan berdasarkan tema yang muncul dan penting selama program pengabdian kepada masyarakat ini.



Gambar 1. Tahap Pengumpulan dan Analisa Data

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

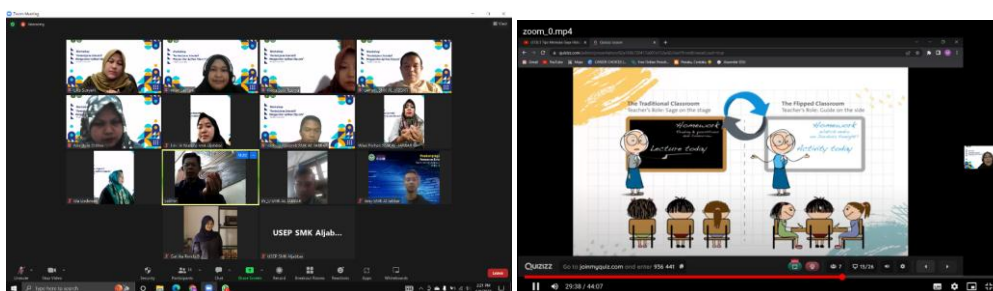
1. Sesi pengenalan aplikasi Edpuzzle

Pada sesi ini yang merupakan tahap analisis atau pendahuluan, tim pengabdian melakukan observasi secara online dan melakukan kerjasama pelaksanaan pengabdian dengan pihak sekolah. Tahap observasi ini juga dilaksanakan secara daring menggunakan google form kepada guru-guru di SMKS Al-Jabbar Cianjur. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan saat pelatihan dan pembuatan

materi. Berdasarkan temuan pada tahap analisis, dapat disimpulkan bahwa guru-guru perlu mendapatkan pelatihan tentang pembuatan bahan ajar agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran daring. Untuk itu, tim pelaksana pengabdian melaksanakan Focus Discussion untuk berdiskusi, memilih dan mendesain pengabdian dalam pembuatan bahan ajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran daring.

Dari diskusi tersebut menghasilkan keputusan aplikasi Edpuzzle yang akan dikenalkan, tahapan presentasi, dan isi presentasi. Aplikasi Edpuzzle dipilih sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media untuk membuat materi ajar di kelas. Seperti yang sudah diutarakan oleh Amaliah (2020) di era 5.0 yang dapat menarik siswa salah satunya yaitu penggunaan video secara interaktif dengan Edpuzzle.

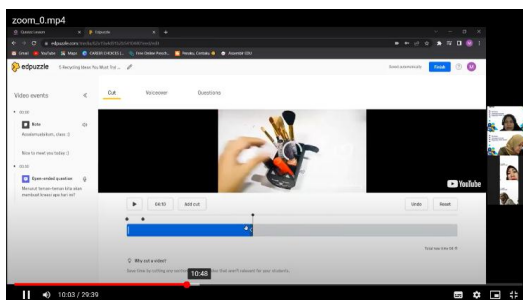
Pada sesi pengenalan aplikasi Edpuzzle ini, materi diisi oleh tim. Aplikasi Edpuzzle merupakan aplikasi yang menyediakan bahan ajar berbasis video yang bisa langsung digunakan pada pembelajaran atau guru dapat mendesain sendiri aplikasi tersebut. Melalui aplikasi ini video pembelajaran yang dapat digunakan dari berbagai sumber, diantaranya *YouTube*, *Khan Academy*, *National Geographic*, dan *Crash Course*. Peserta dikenalkan dari mulai apa itu aplikasi Edpuzzle, kegunaannya atau manfaat, dan bagaimana mengimplementasikannya dalam kelas.



Gambar 2. Presentasi tentang pengenalan Aplikasi Edpuzzle

2. Sesi pelatihan penggunaan aplikasi edpuzzle

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dihari kedua kurang lebih diikuti oleh 15 peserta. Berdasarkan hasil dari observasi selama proses kegiatan pelatihan ini, para peserta tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai kegiatan ini. Selanjutnya, pada saat praktek atau presentasi peserta terlihat antusias dan mampu membuat materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Edpuzzle.

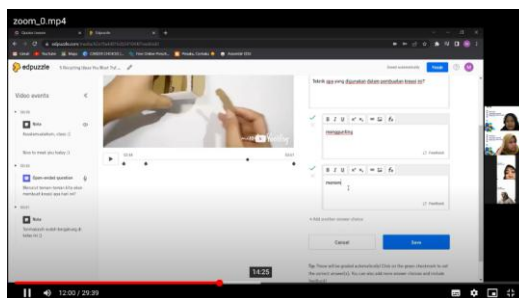


Gambar 3. Presentasi secara daring pembuatan media ajar menggunakan Edpuzzle

3. Sesi pembuatan media Edpuzzle

Pada hari berikutnya, peserta pengabdian mencoba menggunakan aplikasi Edpuzzle untuk membuat video sebagai bahan ajar. Dari observasi di lapangan, masih banyak guru-guru yang belum mengenal fitur Edpuzzle dan bagaimana cara menggunakannya sehingga dibutuhkan pendampingan bagi guru-guru tersebut selama kegiatan lokakarya. Pendampingan dimulai dari bagaimana cara mengunduh aplikasi Edpuzzle dari *playstore* atau *webbased*, kemudian proses *sign in* aplikasi Edpuzzle.

Guru-guru diminta memilih atau membuat video yang cocok untuk pembelajaran di kelas. Beberapa diantara guru kesulitan ketika memotong video dan mengisi pertanyaan atau catatan pada video. Selain itu, kesulitan yang dihadapi oleh guru-guru adalah kurang stabilnya sinyal di area tempat pengabdian, sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama dalam pembuatan media ajar.



Gambar 4. Peserta membuat media ajar menggunakan Edpuzzle secara daring

Di tahap ini, tim pengabdian memberikan tanggapan dan masukan terhadap video ajar yang dibuat oleh guru-guru. Secara keseluruhan, hasil video ajar guru-guru sangat menarik dan dapat menampilkan kreativitas mereka dalam menyajikan bahan ajar.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa Pengabdian pada Masyarakat dengan mengadakan pelatihan pembuatan presentasi bahan ajar

menggunakan aplikasi Edpuzzle yang berlangsung selama empat hari dengan 15 peserta dari guru-guru SMKS Al-Jabbar Cianjur terselenggara dengan lancar dan baik. Guru-guru memberikan respon positif terhadap kegiatan pengabdian ini dan memberikan apresiasi kepada tim penyelenggara pengabdian. Namun, ada beberapa kendala yang dihadapi guru-guru dalam pelatihan ini, yaitu gawai yang kurang mumpuni serta koneksi internet yang kurang stabil sehingga menghambat proses pembuatan desain presentasi bahan ajar menggunakan aplikasi Edpuzzle. Sesuai dengan tujuan dari pelatihan menggunakan aplikasi ini diharapkan guru-guru dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat bahan ajar berbasis video sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran luring dan daring.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Dalam pelaksanaannya kami mengucapkan terima kasih kepada IKIP Siliwangi yang telah membiayai kegiatan pengabdian pada masyarakat ini. Serta ucapan terima kasih kepada seluruh peserta dan instansi yang terlibat seperti SMKS Al Jabbar Cianjur, Fakultas Pendidikan Bahasa IKIP Siliwangi, dan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Siliwangi.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah. (2020). Implementation of Edpuzzle to improve students' analytical thinking skill in narrative text. *Jurnal Prosodi*, 14 (1), 35-44.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Thematic analysis in psychology: Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2000). Assessing Multiliteracies and New Basics. Retrieved on March 20, 2014, from www.jcu.edu.
- Dudeney, G. and Hockly, N. (2007). *How to Teach English with Technology*. Essex: Pearson Education Limited.
- Hidayat, L. E., & Praseno, M. D. (2021). Improving students' writing participation and achievement in an Edpuzzle-Assisted Flipped Classroom. *Educaif Journal*, 4 (1), 1-8.
- Suherdi, D. (2012). *Towards 21st Century English Teacher Education: An Indonesian Perspective*. Bandung: CELTICS Press.
- Wright, A. (2001). *Art and Crafts with Children: Resource Books for Teachers*. Oxford: Oxford University Press.